

Proyecto Simulación por computadora

Universidad de
Guadalajara

Centro Universitario
de Ciencias Exactas e
Ingenierías



Gutiérrez Santillán Emmanuel Alejandro

CODIGO: 212387717

MATERIA: 17042 SIMULACION POR COMPUTADORA D04

PROFESOR: OSCAR EDUARDO MACIEL CASTILLO

GUADALAJARA, JALISCO, MEXICO

29/05/2020

Ninja Jump !!

Género: plataformas

Instrucciones:

a,d : rotar al personaje hacia los lados.

w,s : mover al personaje hacia delante y atrás.

Space : saltar.

Recolecta todos los diamantes esparcidos por el mapa, esquiva los obstáculos de fuego y evita caer al precipicio, llega a los checkpoints para no perder tu progreso.

Al final del nivel deberás encontrar la plataforma que abre la puerta.

Formas de ganar:

La única forma de ganar es llegando a la meta.

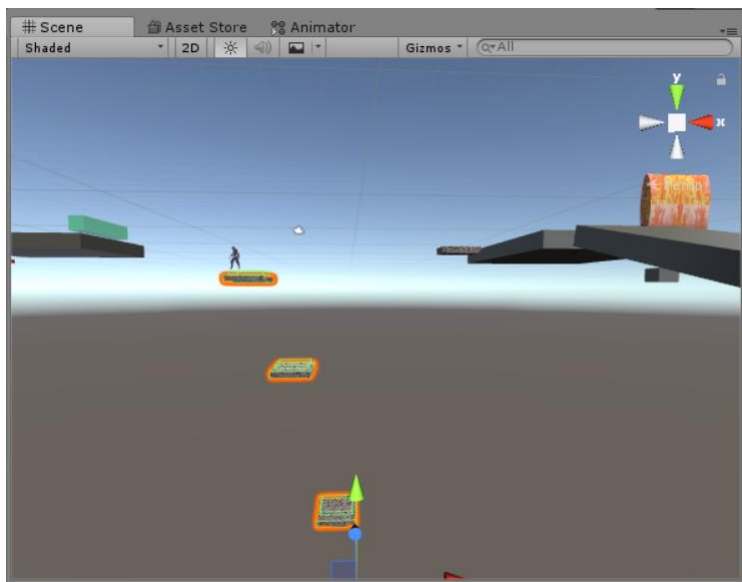
Formas de perder:

Caerse al vacío y ser tocado por un obstáculo de fuego

Scripts

AudioAdmin: Se encarga de tener las funciones a llamar cuando queremos hacer sonar algún sonido.

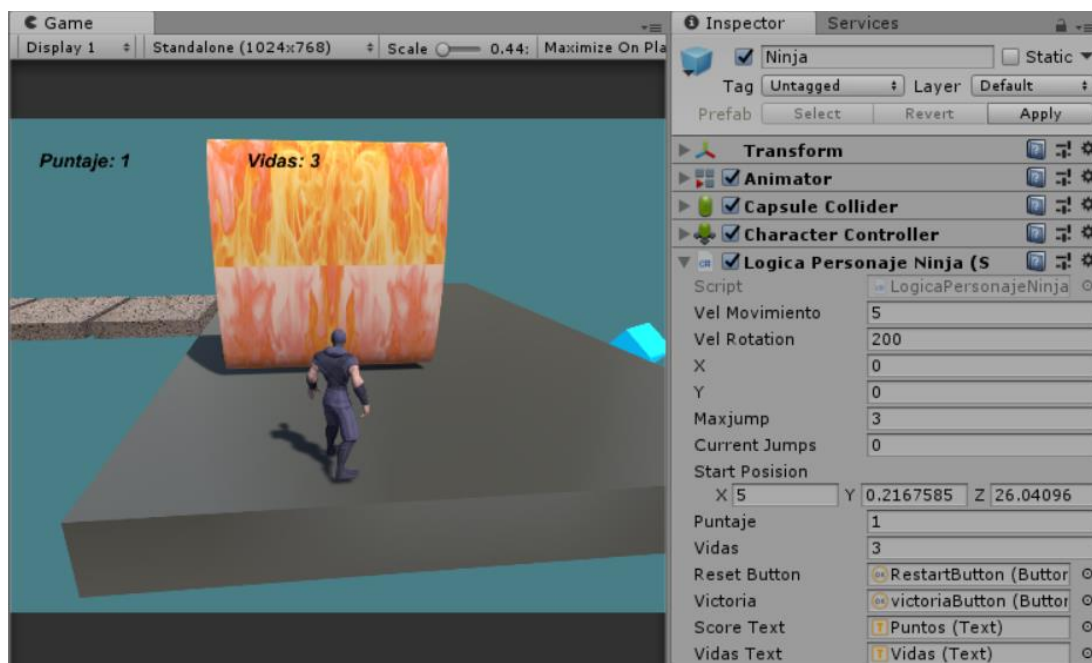
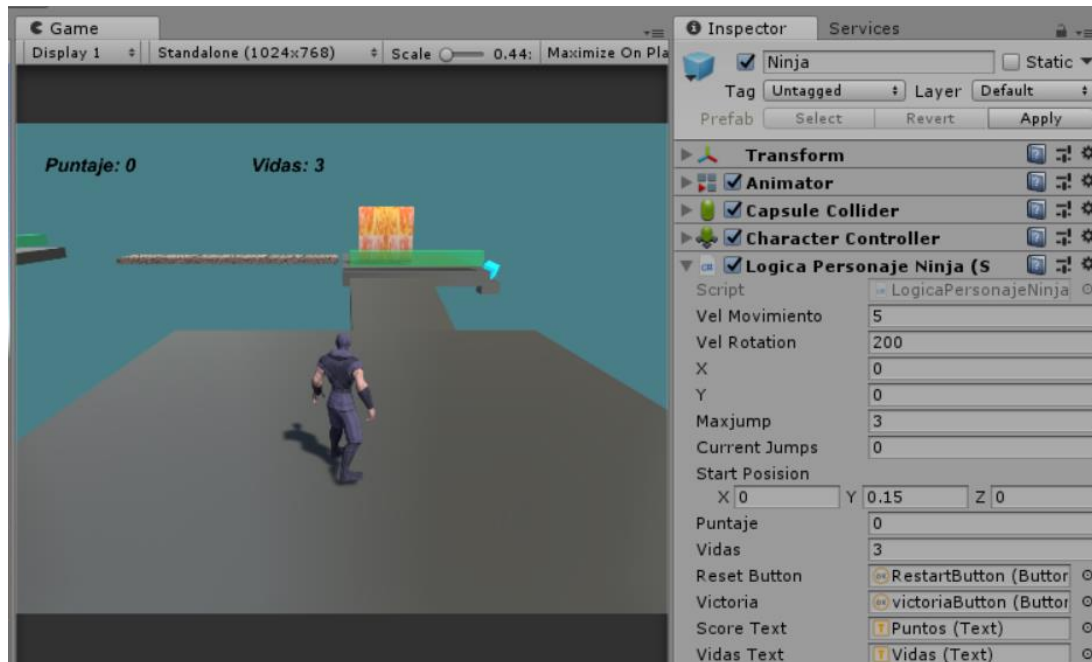
FallPlataform: Este script pertenece a un detector de una plataforma, cuando hay una colisión activa la gravedad de la plataforma, después de 3 segundos la elimina y crea una nueva.



LogicaPersonajeNinja: Se encarga de los movimientos del personaje, los efectos que habrá durante las colisiones, como modificar la posición de inicio cuando se toma un checkpoint o morir cuando se toca un obstáculo, también se encarga de las animaciones del personaje y sonidos.

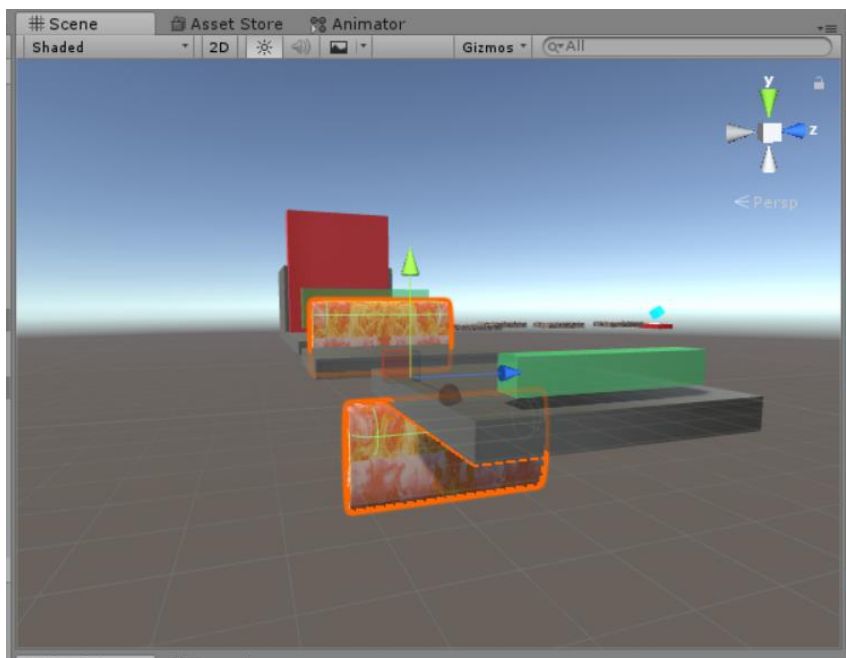
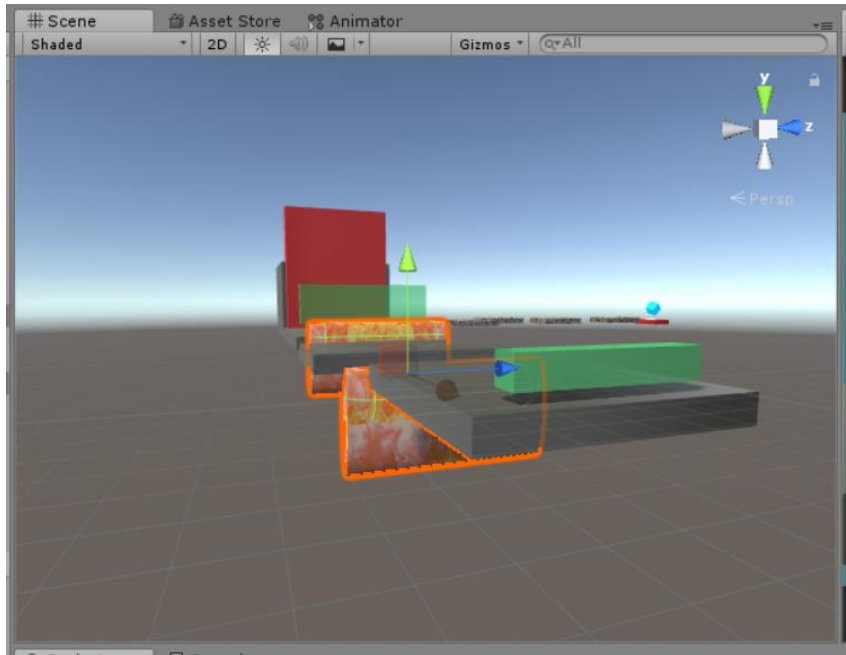
Como modificadores se implementó que cada 3 puntos el personaje ganara 1 en su fuerza de brinco.

En las imágenes podemos ver el valor original de StartPosision y como se modifica después de tomar un checkpoint.

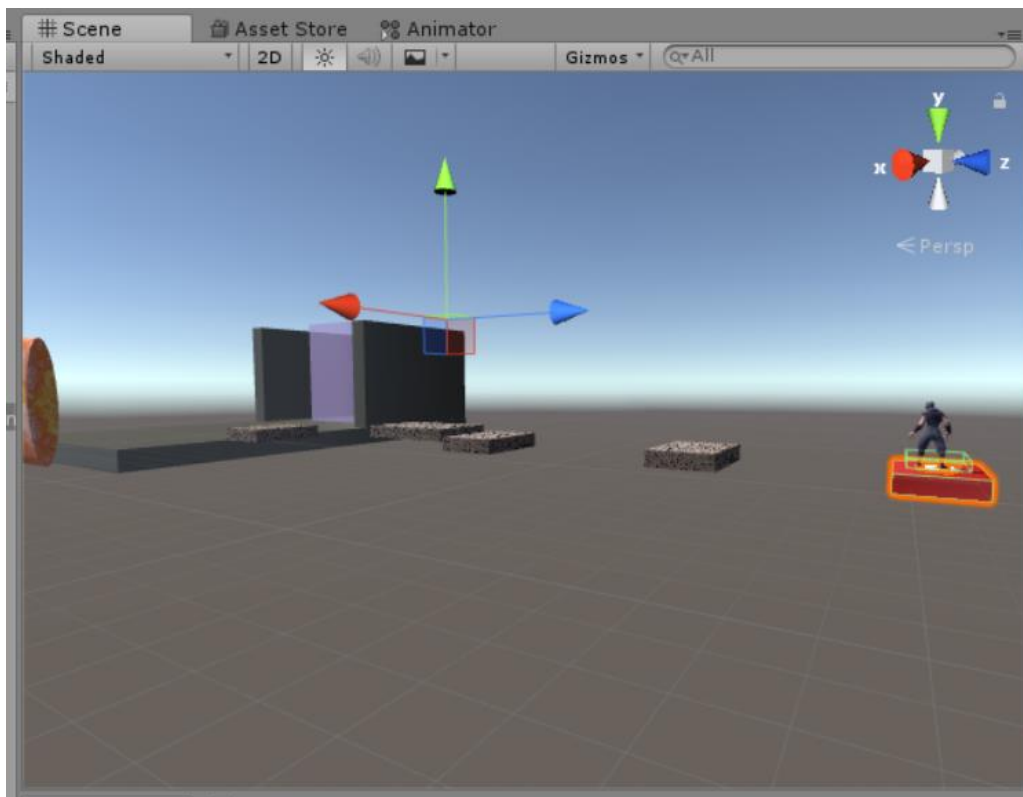
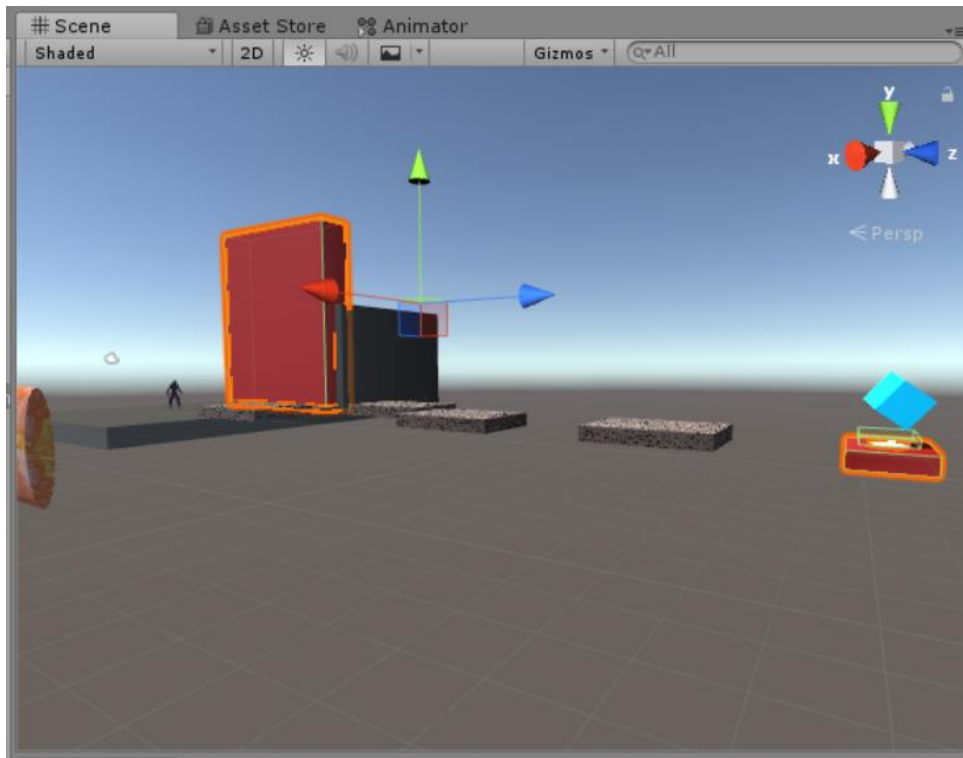


Manager_Scene: Maneja el cambio de escenas.

MovingPlatform: Es un script que mueve algún objeto, parecido al que se vio en clase, aunque tiene el cambio de que el objeto siempre está en movimiento, no se activa en una colisión.

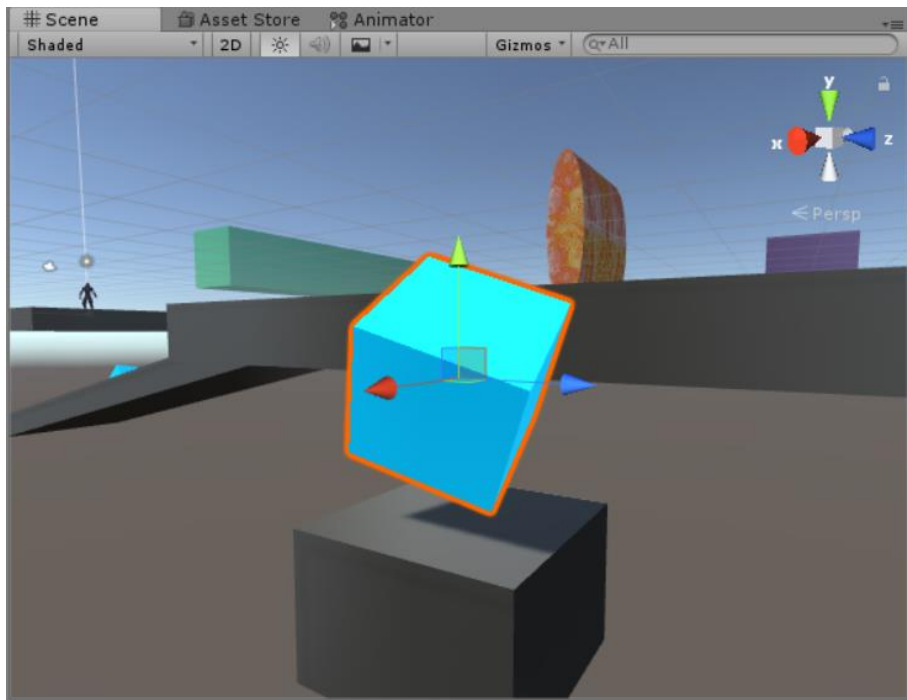


OpenDoorPlataform: Este script se asigna a un detector hijo de una plataforma y recibe un objeto que llamaremos una puerta, cuando se toca la plataforma, la puerta desaparece permitiendo el paso.



Reset_Scene_Script: Este script reinicia la escena.

Rotate_Object_Script: Hace rotar objetos para hacerlos visualmente más atractivos.



Información relevante

Se usó el siguiente tutorial (https://www.youtube.com/watch?v=Ay_oy6GXC-s) para importar el modelo 3D del personaje, el modelo se obtuvo de la página <https://www.mixamo.com/>

También se tomó del tutorial la manera de rotar al personaje.

Se utilizó la página <https://flamingtext.es/logotipo/Dise%C3%B1oTexto-3D> para los diseños de texto de los botones.

Los sonidos utilizados en el proyecto fueron sacados de mario bros, Sonic y donkey Kong, además de una canción de youtube.